Ushtrime 4

USHTRIME NGA LËNDA "SHKENCA KOMPJUTERIKE 2"



- 1.1. Krijoni klasën abstrakte StafiAkademik me tri atribute: emri[readonly], vitiLindjes si dhe iRregullt
 - a) Ofroni konstruktorin që pranon që të tri parametrat, ku inicializohen të gjitha atributet.
 - b) Ofroni metodat get dhe set për ato atribute që ju e shihni të nevojshme
 - c) Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **StafiAkademik** në formatin:

<emri> : < vitiLindjes > staf (jo) i rregullt

d) Ofroni metodën për krahasimin e dy objekteve **StafiAkademik** për barazi.

<u>Vini re:</u> Dy objekte **StafiAkademik** janë të njëjtë nëse kanë *emrin* dhe *vitin e lindjes* të njëjtë.

- 1.2. Krijoni klasën konkrete **Dekani** që është një **Staf Akademik** <u>i rregullt</u> dhe ka atributin shtesë: **gradaAkademike** (p.sh Bsc, Msc, PhD)
 - a) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato atribute që ju e shihni të nevojshme..
 - b) Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **Dekani** në formatin:

Dekani <gradaAkademike>. <emri> : < vitiLindjes > staf (jo) i rregullt

- 1.3. Krijoni klasën abstrakte **Mesimdhenesi** që është një **Staf Akademik** dhe ka atributin shtesë: **angazhimi** (p.sh. Ligjerata, Ushtrime, etj.)
 - a) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato atribute që ju e shihni të nevojshme
 - b) Ofroni metodën abstrakte **mentoron** që kthen nëse një mësimdhënës mund të mentoroj punime
 - c) Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës Mesimdhenesi në formatin:

<emri> : < vitiLindjes > staf (jo) i rregullt mban <angazhimi>

- 1.4. Krijoni klasën konkrete **Profesori** që është një **Mësimdhënës** që mentoron punime diplome dhe që ka angazhimin "Ligjerata" dhe ka atributin shtesë: **thirrjaAkademike** (p.sh Profesor i rregullt,Profesor i asocuar,Profesor asistent etj)
 - a) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato atribute që ju e shihni të nevojshme..
 - Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës Profesori në formatin:
 Profesori <emri> : < vitiLindjes> staf (jo) i rregullt, mban <angazhimi>, ka thirrje <thirrjaAkademike>
- 1.5. Krijoni klasën konkrete **Asistenti** që është një **Mesimdhenesi** që <u>nuk mentoron</u> punime diplome dhe që ka angazhimin "Ushtrime"dhe ka atributin shtesë: **IlojiUshtimreve** (p.sh. Numerike, Laboratorike,...)
 - a) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato atribute që ju e shihni të nevojshme.
 - b) Një asistent Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **Asistenti** në formatin:

Asistenti <emri> : < vitiLindjes> staf (jo) i rregullt, mban <angazhimi> <llojiUshtrimeve>

- 1.6. Krijoni klasën **Fakulteti** që ka atributin **drejtimi**, dhe një varg staf të ndryshem akademik, dhe ka:
 - a) Konstruktorin i cili pranon drejtimin si dhe numrin e stafit akademik
 - b) Metodën **shtoStafin** që e shton një staf akademik nëse ai veç se nuk ekziston dhe ka vend.
 - c) Metodën **stafilRregulltMelRi** që e kthen stafin e parë akademik (jo) të rregullt më të ri varësisht nga parametrat që i dërgohen metodës.
 - d) Metodën **mentoretEVitit** që i kthen mësimdhënësit e nje viti te lindjes të caktuar që (nuk) mentorojnë punime varësisht nga parametrat që i dërgohen metodës.
 - e) Ofroni metodën **main** dhe krijoni një instancë të klasës **Fakulteti** me drejtim *"Shkenca Kompjuterike"*, me mundësi të ruajtjes së 15 anëtarëve të stafit akademik dhe testoni të gjitha metodat.

Ushtrime 4

USHTRIME NGA LËNDA "SHKENCA KOMPJUTERIKE 2"



- 2.1. Krijoni klasën abstrakte **Automjeti** që ka tri atribute: **nrShasise** [readonly], **prodhuesi** si dhe **vitiProdhimit**
 - a) Ofroni konstruktorin që pranon që të tri parametrat, ku inicializohen të gjitha atributet.
 - b) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato atribute që ju e shihni të nevojshme
 - c) Ofroni metodën abstrakte **eshteAutomatik** që tregon nëse një automjet është automatik
 - d) Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës Automjeti në formatin:

<nrShasise> : < - <vitiProdhimit>

e) Ofroni metodën për krahasimin e dy objekteve **Automjeti**.

Vini re: Dy automjete janë të njejtë nëse kanë numrin e shasisë të njejtë.

- 2.2. Krijoni klasën **Limuzina** që është një **Automjet** <u>automatik</u>, dhe ka atributin **ngjyra.**
 - a) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato atribute që ju e shihni të nevojshme
 - b) Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **Limuzina** në formatin:

Limuzina <nrShasise> : <prodhuesi> - <vitiProdhimit> : <ngjyra>

- 2.3. Krijoni klasën abstrakte UtilityVehicle që është një Automjet, dhe ka metodën abstrakte eshte4x4.
 - a) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato atribute që ju e shihni të nevojshme
 - b) Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **UtilityVehicle** në formatin:

Utility Vehicle <nrShasise> : <prodhuesi> - <vitiProdhimit> : (nuk) eshte 4x4

- 2.4. Klasa **SUV** që është një **UtilityVehicle** *jo-automatik, është 4x4*, dhe ka atributin **eshteAllTerrain.**
 - c) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato atribute që ju e shihni të nevojshme
 - d) Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **SUV** në formatin:

Sport Utility Vehicle <nrShasise> : cyrodhuesi> - <vitiProdhimit> : (nuk) eshte 4x4, (nuk) eshte AllTerrain

- 2.5. Klasa MUV që është një UtilityVehicle automatik, nuk është 4x4, dhe ka atributin kaGPS.
 - e) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato atribute që ju e shihni të nevojshme
 - f) Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **MUV** në formatin:

Multi Utility Vehicle <nrShasise> : <prodhuesi> - <vitiProdhimit> : (nuk) eshte 4x4, (me/pa) GPS

- 2.6. Krijoni klasën **Autosalloni** që ka atributin **emri** , dhe përmban një varg ku do të ruhen *automjete të ndryshme*.
 - a) Ofroni konstruktorin e kësaj klase, i cili pranon emrin si dhe numrin e automjeteve.
 - b) Ofroni metodën **shtoAutomjetin** që e shton një automjet në varg nëse veq nuk ekziston dhe ka vend në varg.
 - c) Ofroni metodën **utility4x4** që i kthen utility vehicles që (nuk) janë 4x4 varësisht nga parametri që i dërgohet metodës.
 - d) Ofroni metodën **shtypLimuzinaNgjyra** që i shtyp limuzinat që kanë një ngjyrë të caktuar. Ngjyra i dërgohet metodës si parametër.
 - e) Ofroni metodën **GPSMelVjeter** që kthen automjetin e fundit më të vjetër në autosallon që (nuk) ka GPS varësisht nga parametri që i dërgohet metodës.
 - f) Ofroni metodën **allTerrainProdhuesi** që kthen automjetet e një prodhuesi që (nuk) janë AllTerrain varësisht nga parametrat që i dërgohen metodës.
 - g) Ofroni metodën main dhe krijohet një instancë e klasës Autosalloni me emrin "Salloni ABC" që mund të ketë 50 automjete, dhe shtoni automjete të ndryshme dhe testoni të gjitha metodat.